

# MUNDOS UTÓPICOS Y DISTÓPICOS: EL PROGRESO Y LA CIENCIA COMO SÍNTOMAS MODERNOS EN EL CINE MEXICANO DE CIENCIA FICCIÓN (2002-2012)

Utopian and Dystopian Worlds: Science and Progress as Modern Symptoms in Mexican Sci-Fi Films (2002-2012)

ALEJANDRO GONZÁLEZ GARZA<sup>a</sup>

Red de Investigadores de Cine

DIEGO ZAVALA SCHERER<sup>b</sup>

Tecnológico de Monterrey, Campus Guadalajara

## RESUMEN

El presente artículo aborda, de manera monográfica, la producción de largometrajes mexicanos asociados al género de ciencia ficción, en el periodo del 2002 al 2012. El texto parte de entender este género como un producto cultural vinculado profundamente con la sociedad que lo imagina. Esta forma de proposición de mundos posibles, futuros o paralelos, es la clave de análisis de los deseos y peligros que, en este caso la sociedad mexicana, vislumbra sobre su propio devenir histórico. A partir de la caracterización de las historias, se hace una tipología que distingue dos diferentes narrativas de la ciencia ficción: las duras y las blandas. El texto se aboca al análisis de los casos que desarrollan un mundo narrativo completo vinculado a la ciencia, el progreso o el futuro como bases del argumento fílmico (ciencia ficción dura) para rastrear las huellas de la modernidad y los discursos universalistas que aún forman parte del proyecto nacional mexicano filtrado en su producción cinematográfica. Este tipo de relatos son esfuerzos por suturar la crisis del progreso en la época contemporánea, lo que plantea a la postmodernidad mexicana como una reinención moderna, integradora y conciliadora. El texto es un análisis desde tres aristas: el contexto histórico y social de la modernidad en México; el género de ciencia ficción y su relación con esta realidad; y finalmente los filmes que encarnan las preocupaciones a través de los temas y los estilos que nos muestran.

**Palabras clave:** ciencia ficción, cine mexicano, modernidad, posmodernidad, historia futurista, mito, progreso, ciencia, ciencia ficción dura, género cinematográfico.

## ABSTRACT

This article addresses, as a monographic review, the Mexican long feature film production associated to the sci-fi genre in the decade from two thousand two, to two thousand twelve. The text understands this genre as a cultural product profoundly attached to the society that imagines it. This way of proposing possible worlds – in the future or as a possible parallel life – is the key to analyze the dangers and desires that the Mexican society in particular foresees about its own historical future. Through the characterization of the stories, we extract a typology that distinguishes two different kinds of science fiction: hardcore and softcore stories. The text focuses on the hardcore films, which develop a whole narrative world linked to science, progress, or a better future as the main argument of the movie, and by doing so, we trace the prints of modernity and of universal discourses still present in Mexican national project, visible in its filmography. These stories are efforts to suture the crisis of progress in the contemporary era. This approach sets the possibility to interpret the Mexican posmodernity as a modern reinvention, integrated, conciliatory with the past. This paper is an analysis based in three axis: the social and historical context of Mexican modernity; the relation between the sci-fi genre and reality; and, finally, the themes that films recover to reveal us what are our worries and concerns.

**KEYWORDS:** science fiction, Mexican cinema, modernity, posmodernity, futuristic story, myth, progress, science, hardcore sci-fi, film genre

[a] **Alejandro González Garza** es miembro de REDIC (Red de Investigadores de Cine) desde 2010. Sus últimas publicaciones son: «El videojuego *Silent Hill*: ¿un film interactivo?» y «*Balada triste de trompeta*: entre lo onírico y la tristeza que se ríe o es la risa que se llora» (ambos en *El ojo que piensa. Revista de cine iberoamericano*). Ha sido ponente en el V Coloquio Internacional de Cine Iberoamericano Contemporáneo dentro del marco del FICG 29 con el texto «La presencia del videojuego en el lenguaje cinematográfico contemporáneo: los juegos *horror survival* y su influencia en *Rec*».

[b] **Diego Zavala Scherer** es Doctor en Comunicación Social (Universidad Pompeu Fabra). Profesor investigador en el Departamento de Comunicación y Arte Digital del Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey, Campus Guadalajara, y Director de la Cátedra en Convergencia Mediática. Entre sus últimas publicaciones se encuentran: «El acontecimiento informativo en la transición de la televisión a los nuevos medios», en Guillermo Orozco (ed.), *TVMorfosis2* (México D. F., Tintable, 2013); y «Teoría sobre el cine documental mexicano: un campo de estudio en formación», en *Estudios Cinematográficos* (México D. F., UNAM; en imprenta).

## 1. Contexto social y de producción industrial en México

La llegada del año 2000 no trajo consigo automóviles voladores, tampoco trajo robots domésticos con apariencia humana para ayudar con las tareas del hogar, ni sexys venusinas en diminutos trajes de colores metálicos que, utilizando su belleza, intentaban conquistar nuestro planeta. Todos esos elementos se quedaron en el limbo del imaginario nacional mexicano creado en las películas de *Resortes* y *El Santo* durante las décadas de los 50 y los 60.

Lo que sí trajo consigo fue la primer alternancia política en la vida democrática de México: el domingo 2 de julio de 2000, seis meses después de la llegada del nuevo milenio, Vicente Fox Quesada candidato del partido de derecha Acción Nacional, derrotó en las urnas a Francisco Labastida Ochoa, candidato del entonces partido gobernante Revolucionario Institucional; terminó así con más de setenta años de gobierno continuo de dicho partido político.

Esta alternancia política, como era de esperarse, afectó a todos los ámbitos de la vida nacional y el cine mexicano no fue una excepción, si bien en la década de los 90, el número de películas producidas en México fue a menos año con año, pasando de 100 películas en 1990 a 19 películas en el año de 1999 y esto, aunado a una proyección de casi el 50% en 1990, a apenas el 5% en 1999<sup>1</sup>. Dichos números han mejorado significativamente durante el periodo de 2000 a 2012, debido en parte a una mayor apertura gubernamental en cuanto a la producción y una menor censura de contenidos, pero también debido en gran medida a la aparición de nuevas tecnologías que han abaratado los costos de producción, logrando que los nuevos cineastas mexicanos puedan llevar a cabo sus rodajes sin necesidad de recurrir a los grandes presupuestos destinados para un grupo selecto de realizadores.

Por otra parte, el circuito de festivales cada vez más grande en nuestro país, dentro de los que destacan el Festival Internacional de Cine de Guadalajara con 29 ediciones realizadas a la fecha, o festivales como el Festival Internacional de Cine de Morelia, Festival Internacional de Cine de Guanajuato y el emergente Festival Internacional de Cine de Baja California, han constituido un gran escaparate para que el cine mexicano que no ha logrado llegar a las salas de cine comerciales pueda ser exhibido y apreciado por el público nacional, lo que también ha coadyuvado para que la producción de cine nacional se haya incrementado durante la pasada década.

Hay que señalar que, si bien los números de producción han aumentado en el cine mexicano, ello no ha ocurrido cuando hablamos del género de la ciencia ficción. Muy lejos están los días en que los cómicos nacionales y los ídolos del ring (por citar algunos ejemplos) llenaban las pantallas, épocas en que el tema de la ciencia ficción era abordado frecuentemente y era una parte importante dentro del mundo narrativo mexicano; por el contrario, durante la década de 2002 a 2012<sup>2</sup> tan solo siete películas se realizaron dentro de dicho género: *2033* (Francisco Laresgoiti, 2009), *Sleep Dealer* (Alex Rivera, 2008), que aunque fue realizada con recursos estadounidenses por un director nacido en Nueva York

[1] Fuente: Canacine.

[2] Nos centramos en el análisis de esta década en un espíritu de complemento al primer libro monográfico sobre la ciencia ficción en México y que termina justo en el 2002. Es también una periodización que refiere al cambio de siglo y, por la temporalidad, refiere a la época posmoderna. Si se desea un análisis y filmografía detallada del cine mexicano de ciencia ficción previo a 2002, cfr. VV.AA., *El futuro más acá. Cine mexicano de ciencia ficción* (México, Conaculta/FilMOTECA UNAM/Landucci, 2006). Otro de los repositorios importantes de información sobre ciencia ficción en México es <<http://cfm.mx/?sec=pel%C3%ADculas>> (06/02/2014).

de padres mexicanos la consideramos parte del corpus por su contenido<sup>3</sup>, *Depositarios* (Rodrigo Ordóñez Nischli, 2010), *HIM. Más allá de la luz* (Frank Darier Baziere, 2010), *La última muerte* (David Ruíz Letxe, 2011), *Polvo de Ángel* (Oscar Blancarte, 2007) y *Spam* (Carlos Sariñana, 2008)<sup>4</sup>.

En el presente artículo abordaremos tres de ellas para su análisis: *Sleep Dealer*, 2033 y *HIM. Más allá de la luz*.

Para ello utilizaremos categorías, por un lado, asociadas al género de ciencia ficción, y por el otro, remitentes a la relación entre la modernidad y las sociedades que crean las historias, en este caso, cinematográficas. Estas categorías, además, las agrupamos en duplas y formamos ejes de análisis, con los que podemos interrogar a nuestros tres objetos de estudio principales. Las duplas son: control y vigilancia, que la utilizaremos principalmente para cuestionar a *Sleep Dealer*; descontrol y decadencia, con la que analizaremos 2033; y, finalmente, ciencia y fe<sup>5</sup> con la que interpretaremos *HIM. Más allá de la luz*. Elegimos estas nociones, sabedores de que en un país como México, que desde el llamado «Milagro Mexicano» y el crecimiento de la industria petrolera busca un mayor desarrollo profesional y científico, no puede negar el profundo anclaje a su tradición religiosa, incluso por encima del paradigma de la ciencia y la profesionalización. Podemos tomar como claro ejemplo el peso que tiene en la población la opinión de los jerarcas de la iglesia católica en los acontecimientos de la vida nacional. Esta marca social está presente y visible en las historias, aún basadas en argumentos científicistas y asociados al progreso, como explicaremos más tarde.

Continuando con el breve recorrido histórico de la producción del cine mexicano en este siglo, el año 2012, por otra parte, trajo consigo la segunda alternancia política en la vida democrática nacional, el regreso del viejo



*Depositarios* (Rodrigo Ordóñez Nischli, 2010).

[3] No nos interesa iniciar una discusión sobre el cine transnacional o sobre el origen de la producción en función de la obtención de fondos. En este caso, es más una aproximación temática la que hacemos al estudio del imaginario del México del futuro. Para ello, utilizamos el siguiente texto como referencia: Albert Chillón, «La urdimbre mitopéica de la cultura mediática» (*Análisi*, n.º 24, 2000), <<http://ddd.uab.cat/pub/analisi/02112175n24p121.pdf>> (06/02/2014).

[4] Fuente: IMCINE.

[5] El interés por crear estas duplas es para evitar caracterizaciones que puedan parecer estáticas. Además, la relación semántica de las dos palabras permite, en ocasiones, ampliar los matices, y en otras, abrirnos a un plano de análisis distinto. Es también un esfuerzo por mostrar el avance en la tensión entre el proyecto moderno y su contracara, o máscara como la llamaría Matei Calinescu, la post-modernidad; pasamos de un estado organizado en el que la tecnología opera para el control, a un segundo momento de crisis para, finalmente dar paso a la colisión, nuevamente, entre el paradigma científico y la fe. Las tres películas pueden ser interpretadas como un ciclo de cuestionamiento y reformulación de la modernidad.



*Spam* (Carlos Sariñana, 2008).

régimen bajo la bandera de haber aprendido en sus dos periodos dentro del rol de oposición y ser un «nuevo PRI»; regreso que se debe en gran parte al desencanto ante la promesa no cumplida por parte de Acción Nacional, promesa más entendida que enunciada por un país que creyó que al confiar en otra entidad política los problemas nacionales se solucionarían de inmediato. Falta saber cómo afectará dicha transición a la vida

nacional, en especial al medio cinematográfico y si la ciencia ficción tendrá el renacer tan esperado por los millones de espectadores que aún observan con nostalgia los fotogramas de las hermosas venusinas invasoras.

Para acercarnos al análisis de estas tres películas y conformar un corpus que responda al cine de ciencia ficción hecho en el periodo de la alternancia política del PRI al PAN y de regreso, consideramos que es importante notar la relevancia que la vida política y sus discursos nacionales identitarios pueden tener para la conformación de un género como lo es la ciencia ficción, ya que el discurso de la evolución científica va aparejada al bienestar social de los estados-nación; al menos en la primera mitad del siglo xx, momento de eclosión del género. El proyecto político democrático del siglo pasado es una de las fuentes primarias de los discursos de la modernidad en México que, ante los cambios de los últimos dos periodos presidenciales, resulta útil revisar. Este país hizo todos los esfuerzos posibles por ingresar en el grupo de países desarrollados; la historia del cine da cuenta de forma elocuente de estos vaivenes, pugnas y luchas de la sociedad mexicana por imaginar y dominar su futuro, ficción del control destinada a la crisis. Lo interesante es ver las reformulaciones posteriores a la caída.



*La última muerte* (David Ruíz Letxe, 2011).

[6] La traducción es nuestra. Aquí ofrecemos el texto original: «Historically SF arose from the blending of utopian hopes and fears with popularizations of the social and natural sciences in the adventure-journey, the 'extraordinary voyage', with its catalogue of wonders that appear along Ulysses' or Nemo's way. Modern SF thus has its antecedents in such historical forms as the Blessed Island Tale, the utopia, the 'planetary novel' of the 17th and 18th centuries, the Rationalist 'state novel', the Romantic blueprint and anti-utopia, the Vernean 'scientific novel', and the Well-sian 'scientific romance' (Suvin, 1974: s/d)», citado en Noemí Novell Monroy, *Literatura y cine de ciencia ficción. Perspectivas teóricas* (tesis doctoral no publicada, UNAM), p. 27. Disponible en: [http://ru.ffyl.unam.mx:8080/jspui/bitstream/10391/487/1/tesis\\_lit\\_cine\\_ciencia\\_ficcion.pdf](http://ru.ffyl.unam.mx:8080/jspui/bitstream/10391/487/1/tesis_lit_cine_ciencia_ficcion.pdf) (06/02/2014).

## 2. La modernidad y la utopía como puntos de inicio de la discusión

Para nuestro trabajo reflexivo es importante caracterizar el género de ciencia ficción y extraer aquellas categorías que funcionarán para el desarrollo del análisis de los tres films que componen el corpus. Sin embargo, la hibridación del género, sus múltiples fuentes e influencias hacen esta labor difícil, como lo explica Noemí Novell:

Históricamente la ciencia ficción emergió de la mezcla de esperanzas utópicas y miedos, con la popularización de las ciencias sociales y naturales a través de las historias de viajes de aventuras, «el viaje extraordinario», con su catálogo de maravillas que aparece en el camino de Ulises o Nemo. La ciencia ficción moderna, sin embargo, tiene sus antecedentes en formas históricas tales como los cuentos de la isla bendita, la utopía, la novela planetaria de los siglos diecisiete y dieciocho, la novela racionalista, el romanticismo y su anti-utopía, la novela científica verneana y el romance científico well-siano (Suvin, 1974: s/d)<sup>6</sup>.

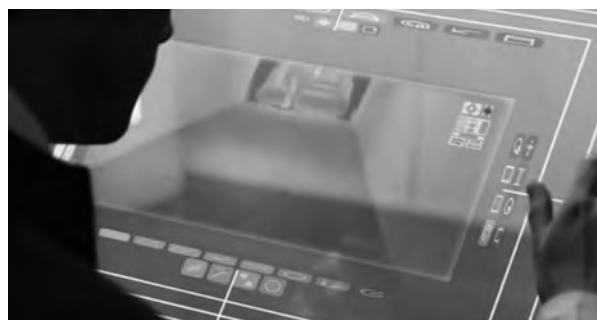
Por este origen diverso, híbrido, conviene hacer un recorrido sintético por la época y los movimientos más importantes que dan lugar al género en cuestión. Este tránsito –como explica Fernando Vizcarra– es inevitable; para hablar del cine de ciencia ficción debemos pasar por la explicación del cambio de la modernidad a la postmodernidad, con el afán de contextualizar de manera precisa y certera los diálogos que el cine mexicano establece con la ciencia, en el principio del siglo XXI. Hay que pensar que este género constituye uno de los elementos de la imaginación social que relata historias de anhelo de un futuro mejor, construidas a través del progreso tecnológico<sup>7</sup>. Estamos frente a un cine de utopías, de mundos avanzados que se salen de control, de estados totalitarios que someten a sus ciudadanos, de mutantes y cambios genéticos, de la exploración de las fronteras del universo. Es una experiencia límite propia del proyecto moderno, como señala Zygmunt Bauman:

Una utopía es ante todo una imagen de otro universo, diferente del que se conoce por experiencia directa o por haber oído hablar de él. La utopía, además, prefigura un universo enteramente creado por la sabiduría y la devoción humanas. Pero la idea según la cual los seres humanos pueden sustituir el mundo-que-es por otro diferente, construido por ellos, apenas estaba presente en el pensamiento antes de la llegada de los tiempos modernos ... Las utopías nacieron al mismo tiempo que la modernidad y solo pudieron respirar en la atmósfera moderna<sup>8</sup>.

La complejidad de la discusión de si debemos dar por terminado el proyecto moderno y asumirnos en la era postmoderna, con todas sus implicacio-

[7] Nos enfocamos, según la categorización de Novell, en el subgénero de ciencia ficción dura como constante, por lo que permitirse la relación del futuro o la extrapolación del mundo narrativo aparecen como variables. Noemí Novell Monroy, *Literatura y cine de ciencia ficción. Perspectivas teóricas*, pp. 263-264.

[8] Zygmunt Bauman citado en Fernando Vizcarra, «Representaciones de la modernidad en el cine futurista», p. 77 (*Comunicación y sociedad*, n.º 17, 2012). Disponible en: <[http://www.comunicacionysociedad.cucsh.udg.mx/sites/default/files/3\\_o.pdf](http://www.comunicacionysociedad.cucsh.udg.mx/sites/default/files/3_o.pdf)> (06/02/2014).



2033 (Francisco Laresgoiti, 2009).



nes, o si por el contrario debemos considerar que la modernidad sigue vigente, nos exige extraer elementos para ir conformando una postura que, en nuestro caso, comulga con las teorías que plantean que este proceso aún está en desarrollo. La modernidad no se ha extinguido en su totalidad, como explicaremos. Hay componentes dentro de los filmes que analizamos que muestran una clara argumentación moderna, mientras que, al mismo tiempo, encontramos elementos postmodernos característicos. Como señala Matei Calinescu, la postmodernidad es una relectura de la modernidad. Unos la leen en clave apocalíptica, de decadencia del proyecto (el origen del *cyberpunk*, por ponerlo en la clave genérica que analizamos), mientras que otros hablan de la reformulación madurada después de la crisis (*postcyberpunk*).

La decadencia y la postmodernidad son, según Calinescu, solo dos caras de la modernidad. Entendido desde esta perspectiva, nos resulta más útil ir caracterizando y categorizando los elementos que aún tienen una vocación moderna, al tiempo que los diferenciamos de los que visibilizan los discursos de la postmodernidad, dentro de los universos narrativos ficcionales que aquí nos ocupan. Todo ello con el fin de ver con qué discursividades se asocian las películas y, por tanto, qué mundos posibles plantean en el México de los primeros años de este siglo. Al mismo tiempo, sirve para descubrir constantes temáticas, mitos emergentes y elementos de la identidad nacional que resurgen en estas historias.

Las primeras constantes temáticas que se pueden utilizar de categorías son las propias de la disputa modernidad-postmodernidad. El conocimiento y su origen serían uno, disputa nombrada como antiguos contra modernos en el texto de Calinescu y que también puede ser explicado a través de la discusión establecida entre Jürgen Habermas y Francois Lyotard:

...el desafío implícito que Lyotard hace de la doctrina de la modernidad de Habermas había sido el más importante. Se necesitó la forma de un argumento sobre la falta de credibilidad de las concepciones universalistas, o los grandes cuentos de hadas ideológicos, de los que en último término se había derivado el proyecto mismo. En esencia, Lyotard explica la [sic.] *La condición postmoderna* y, más recientemente, en *Le Postmoderne expliqué aux enfants* (1986), que existen dos tipos de «grandes relatos» (*grand récits*) o «metanarrativas» (*metarécits*) que han servido para legitimar el conocimiento en el pasado o, dicho de otro modo, para dar una respuesta convincente a la cuestión: ¿Para qué sirve en último término el conocimiento? El primer tipo es mítico (tradicional) y el segundo proyectivo (moderno). En las culturas tradicionales, como muestra la antropología religiosa, el conocimiento está legitimado haciendo referencia a los orígenes, al tiempo primordial cuando las cosas adquirieron existencia. A diferencia de los mitos, las metanarrativas características de la modernidad legitiman el conocimiento en términos no del pasado sino del futuro<sup>9</sup>.

[9] Matei Calinescu, *Cinco caras de la modernidad* (Madrid, Alianza/Tecnos, 2003), p. 268.

Este vínculo de la modernidad con la legitimación del conocimiento a través del futuro es el sustrato que sirve para considerar al género de ciencia ficción como un producto profundamente moderno. Nuestro interés es, entonces, ver cómo evoluciona hacia la postmodernidad, hacia la década que analizamos, y en un país como México.

También hay que considerar que ante la crisis del modelo moderno, la reaparición del mito puede ser uno de los componentes a recuperar en las narrativas. La colisión de estos dos componentes, su hibridación o su disputa dentro de las películas es, sin lugar a dudas, uno de los elementos a revisar. El pasado como fuente de conocimiento brota ante los diversos descabros que el progreso ha tenido en México en el siglo xx: el fin del milagro mexicano; la represión gubernamental del movimiento estudiantil; las constantes crisis económicas; el sojuzgamiento ante los intereses americanos en política exterior, en explotación de los recursos naturales, en manejo del flujo migratorio y del tráfico de drogas. Incluso, pareciera por momentos que la modernidad no hubiese llegado a nuestro país, como también dan cuenta, de forma elocuente, las películas<sup>10</sup>. Pero, más bien, lo que encontramos es la superposición de sociedades, desde las primitivas hasta las hipertecnológicas; conviviendo, interaccionando en diálogo o tensión permanente.



*La ley de Herodes*  
(Luis Estrada, 1999).

Siguiendo con los componentes de la disputa que pueden ser extraídos como categorías, cabe resaltar el del estado como organización socio-política, mito moderno<sup>11</sup> por excelencia descrito con claridad por Ernst Cassirer en su libro. La conformación de los estados-nación son coetáneos del cine como el mecanismo más importante de representación de la realidad. El cine puede ser visto como el inicio de la reproducción mecánica de la realidad que derivaría en los medios de comunicación, elemento final que transforma al estado, uniéndolo al espectáculo en el siglo xx. El momento, según Cassirer, en que esto sucede es con el surgimiento del gobierno totalitario en Alemania y la llegada de Hitler al poder.

La evolución mediática, aunque no es un elemento de la disputa modernidad-postmodernidad, es el elemento transformador de la relación del ciudadano con sus representantes. Espacio central donde se dirimen gran cantidad de las disputas entre los discursos nacionalistas identitarios esgrimidos por los conglomerados mediáticos, en colusión con los gobiernos, y las formas de resistencia a través de representaciones contra-informativas por parte de la sociedad civil. La propaganda y el control de los mecanismos de producción simbólica serán uno de los temas torales de la reflexión sobre los medios posterior a la Guerra Civil Española y hasta la invasión de Kuwait.

A partir de ahí, un pequeño giro será incluido con la guerra virtual y la descorporeización del combate. Además, comienza la democratización de los

[10] Películas como *Canoa* (Felipe Cazals, 1976), *Lecumberri, palacio negro* (Arturo Ripstein, 1977), o en clave cómica *La ley de Herodes* (Luis Estrada, 1999), por citar algunos ejemplos.

[11] Extraemos el concepto directo como aparece en el libro de Cassirer cuyo término fusiona ambas vías expuestas por Lyotard en la cita de Calinescu. No es fortuita esta coincidencia conceptual, pues Cassirer explica con gran lucidez esta unión de las narraciones primigenias de las culturas con la vocación del estado como orden. Ambos, configuradores de la identidad de la sociedad que proyecta un gobierno con base en un origen.

medios, síntoma del debilitamiento del control informativo por parte de los poderes de los estados-nación<sup>12</sup>; en este sentido, lo que podemos esperar en las películas es encontrar elementos que señalen esta condición, como lo puntualiza Eugene Youngblood:

La televisión –dice el artista de vídeo Les Levine– es la realización del software más obvia en el entorno general. Muestra a la misma raza humana como un modelo en funcionamiento de sí misma. Vuelve la condición social y psicológica del entorno visible al entorno.

Una cultura está muerta cuando sus mitos han quedado al descubierto. La televisión está dejando al descubierto los mitos de la república. La televisión revela al observado, al observador, al proceso de observación. No puede haber secretos en la era paleocibernética. A nivel macroestructural toda la televisión es un circuito cerrado que constantemente nos hace regresar a nosotros mismos<sup>13</sup>.



2033 (Francisco Laresgoiti, 2009).

dos de ciencia ficción en cine significa que los medios mundiales ya han mostrado la fractura democrática, la simulación política, la incapacidad del progreso a partir de los modelos gubernamentales contemporáneos. Y lo más importante: esta revelación del observado, del observador y del proceso genera en el individuo un constante cuestionamiento por la búsqueda de sentido. Una vez más, se visibiliza la condición de crisis.

Esta forma de entender el contexto socio-histórico en el que se inserta este análisis se aproxima mucho también a cómo Zygmunt Bauman ha definido la postmodernidad:

La postmodernidad ya no es más (y tampoco es menos) que la mente moderna que se mira a sí misma de manera dilatada, atenta y sobria [sic.], así como a su condición y sus trabajos pasados, sin gustarle del todo lo que ve y sintiendo el impulso de cambiar. La postmodernidad es la modernidad que llegó a su mayoría de edad: la modernidad que se mira a sí misma a distancia y no desde adentro, que hace un inventario completo de sus ganancias y pérdidas, que se psicoanaliza, descubre intenciones que nunca antes expresó, encon-

[12] Un ejemplo interesante de la última guerra es Vian Bakir, *Sousveillance, Media and Strategic Political Communication. Iraq, USA, UK* (Londres, Continuum 2010).

[13] Eugene Youngblood, *Expanded Cinema* (Buenos Aires, Eduntref, 2012), p. 98.



trando que estas son incongruentes y se eliminan mutuamente. La posmodernidad es la modernidad que acepta su propia imposibilidad, una imposibilidad que se vigila ella misma, que descarta conscientemente lo que alguna vez hizo de manera inconsciente<sup>14</sup>.

Estos elementos a los que nos hemos estado refiriendo pueden ser condensados en una definición del tipo de cine que analizamos y que recuperan todas estas inquietudes. Imbert lo llama cine postmoderno:

Cine postmoderno, he llamado a este cine de la ruptura, del cuestionamiento identitario, de la fractura de la realidad, de la confrontación con el horror, un cine que llega a veces a una «pornografía del horror» por la *hipervisibilidad* que ha alcanzado.

Más allá de la hibridación de formas, el cine posmoderno rompe con el código realista y la estanqueidad entre géneros e incluso entre categorías simbólicas. La identidad se ve confrontada con la alteridad, la realidad con la fantasía, el placer con el dolor, la pulsión de vida con la de muerte. [...] En la búsqueda de nuevos modelos existenciales, el sujeto se topa continuamente con la muerte, con el horror, con lo *informe* (Bataille), lo informulado, lo que interpela al sujeto desde las profundidades del ser:

- Un *más acá de la identidad*, que enraíza en el inconsciente tanto individual como colectivo, se resuelve a veces en conductas de riesgo, en la búsqueda de *otra cosa*, y se topa con lo siniestro.
- Un *más allá de la identidad* que puede encubrir la búsqueda de una nueva trascendencia, no la que nos han proporcionado hasta ahora las religiones, las ideologías, [...] <sup>15</sup>.

La hibridación formal o genérica del cine postmoderno también puede ser interpretado como un constante vaivén o un planteamiento de tensión que se mueve entre dos polos que Fernando Vizcarra, al referirse al cine futurista, explica de manera fértil para nuestro análisis. Algunas de estas dualidades que menciona son parte de las categorías de análisis aplicables al cine de ciencia ficción, visto desde una perspectiva postmoderna y que participan de la interpretación de nuestras obras:

Cada vez que las sociedades se acercan al umbral de sus utopías, estas se revelan en sus formas más adversas y desconcertantes.

En esta trama, los medios de comunicación en general y el cine en particular, participan activamente como instrumentos de desanclaje y reanclaje de los entornos sociales en la medida que forman parte de los sistemas abstractos dedicados a la producción simbólica. En muchos sentidos, lo que nos narra el cine es la expresión de las insondables tensiones humanas provocadas por las dualidades

[14] Zygmunt Bauman, *Ambivalencia y modernidad* (Barcelona, Anthropos, 2005), citado en Gérard Imbert, *Cine e imaginarios sociales* (Madrid, Cátedra, 2010), pp. 16-17.

[15] Gérard Imbert, *Cine e imaginarios sociales*, p. 17.

comfort / miedo, confianza / riesgo, seguridad / peligro, ansiedad / sosiego, ignorancia / conocimiento, razón / pasión, poder / resistencia, orden / caos, amor / odio, entre otras. Todos estos atributos inherentes a la modernidad, agudizados sin duda en nuestros contextos de crisis y transformaciones vertiginosas<sup>16</sup>.

Particularmente nos parece útil la dicotomía poder / resistencia, a la que se pueden asociar las de seguridad / peligro, orden / caos, que se refieren a universos narrativos distópicos, mundos posibles paralelos, controlados por un poder único, totalmente organizados a partir de la supresión de la individualidad gracias a la tecnología. La integración de una comunidad hecha homogénea a partir del dominio autoritario. Claramente podemos ver la teoría de Cassirer operando aquí al tomar el ejemplo de Hitler como el referente principal de esta conjunción, que define como la mezcla del *homo faber* y el *homo magus*<sup>17</sup>.



2033 (Francisco Laresgoiti, 2009).

Resulta interesante que dos más de estas parejas conceptuales que no tendrían por qué estar vinculadas forzosamente, aparecen en el corpus; nos referimos a las de ignorancia / conocimiento y a la de razón / pasión. Ante el control, la información y la pasión se vuelven formas de subvertir la opresión. Estas emociones y formas del suspense son parte sustantiva de las tramas de los personajes que, aunque interesantes, nuestro enfoque es en el planteamiento del universo narrativo. Que estén presentes estas categorías pueden ser síntomas asociados que facilitan la codificación de la película en el género de ciencia ficción, pero no son suficientes para categorizarla dentro del tipo de ciencia ficción dura.

Usando la expresión de Vizcarra, estando ante el umbral de la utopía de la sociedad mexicana, debemos preguntarnos cómo este tránsito de la modernidad a la postmodernidad impacta al género de la ciencia ficción, ver si los temas se mantienen, si las figuras, personajes y estéticas persisten, a pesar de la transfiguración del proyecto moderno. Para ello, el género debe ser siempre contextualizado históricamente y confrontado a esta transformación.

La ciencia ficción en tanto género o forma de precomprensión narrativa y estética no es un canon cerrado; evoluciona y se reinventa. Una genealogía del género muestra claramente este devenir, como es el caso del trabajo de Noemí Novell. Las fuentes de inspiración de las que bebe son diversas, aunque las resume la autora en tres principales:

La primera tendencia, a la que podríamos llamar teórica y uno de cuyos representantes principales es Darko Suvin, remonta los oríge-

[16] Fernando Vizcarra, «Representaciones de la modernidad en el cine futurista», p. 79.

[17] Ernst Cassirer, *El mito del estado* (México, Fondo de Cultura Económica, 2004), p. 341.

nes de la CF sobre todo a las narraciones utópicas, renacentistas y anteriores, basándose en la existencia en ellas de un *novum*, es decir, de un elemento absolutamente novedoso que contribuye a conformar un mundo extrañado cognoscitivamente. 2 La segunda postula que la primera obra de CF es el *Frankenstein* de Mary Shelley, de 1818; Brian Aldiss, escritor e historiador de la CF, se atribuye esta idea (Aldiss, 1984: 10). 3 La tercera señala que la CF solo pudo existir hasta que el término «scientific fiction» fuera acuñado en 1926 por el editor y escritor Hugo Gernsback, para referirse a «[the] Jules Verne, H.G. Wells, Edgar Allan Poe type of story –a charming romance intermingled with scientific fact and prophetic vision» (Clareson, 1990: 15; Parrinder, 1980: 2); el término «science fiction» fue también inventado por el mismo Gernsback en 1929, y usado comúnmente a partir de 1938, cuando John W. Campbell fundó la revista *Astounding Science Fiction*<sup>18</sup>.

La primera tendencia claramente no está asociada con la ciencia como componente consustancial, por lo que, como la misma Novell lo indica, podemos considerarla como antecesor del género. Lo que sí está presente y es significativo es el componente utópico y, aunque de menor utilidad para nuestro análisis, la existencia del *novum*. Aunque sirve muy bien este elemento de fractura cognitiva como sustrato narrativo, esté vinculado a un proceso científico o no, no nos funciona para profundizar en el análisis. Podemos considerar que estos discursos utópicos derivaron de forma natural en la modernidad filosófica, por lo que no es de extrañar esta proximidad de este tipo de historias con el momento histórico.

La segunda idea, la de cifrar el surgimiento de la ciencia ficción con el *Frankenstein* de Mary Shelley, es decir, vincularlo con el arte gótico puede hacer que coincidan muchos elementos románticos con los postmodernos, lo que en efecto nos parece una de las posibles líneas de reflexión. No que sean lo mismo, no que la postmodernidad se remonte al periodo romántico, más bien, la postmodernidad puede ser entendida como una formulación neo-romántica. Idea que puede argumentarse considerando que el movimiento romántico es un contrapunto a la ciencia como única explicación de las leyes del universo. La crisis del progreso generado en el siglo xx del que surge la noción de postmodernidad puede entenderse como puesta en duda del mismo paradigma. La ironía característica del periodo romántico<sup>19</sup> resurge en la época postmoderna<sup>20</sup>.

Finalmente, la consolidación del concepto «ciencia ficción» es la tercera teoría que, además, coincide con el periodo del surgimiento del Tercer Reich, lo que hace coincidir el momento de acuñamiento del concepto y su uso consistente con el surgimiento del mito político moderno descrito por Cassirer. La ciencia ficción como literatura popular se fue desarrollando en las primeras tres décadas del siglo pasado, mientras que la novela realista cobra fuerza

[18] Noemí Novell Monroy, *Literatura y cine de ciencia ficción. Perspectivas teóricas*, p. 22.

[19] Rudiger Safranski, *Romanticismo. Una odisea del espíritu alemán* (México, Tusquets Editores, 2009).

[20] Lauro Zavala, *La ficción posmoderna como espacio frontizo. Teoría y análisis de la narrativa en literatura y en cine hispanoamericanos* (tesis doctoral no publicada). Disponible en: <[http://www.laurozavala.info/attachments/Tesis\\_Colmex.pdf](http://www.laurozavala.info/attachments/Tesis_Colmex.pdf)> (06/02/2014).

como modo de representación y narrativa canónica del siglo xx. La Segunda Guerra Mundial y, sobre todo, la bomba atómica cambiarán eso por completo. El trastocamiento del imaginario es palpable, el progreso entra en duda, se degrada conforme el miedo atómico crece. La ciencia no ayuda, hace la vida más difícil.

Esta última teoría también es la única que se corresponde con una sociedad industrial, mientras que las otras tienen una relación con la ciencia inexistente (en el caso de la primera) o en pleno desarrollo (en el caso del gótico). Nuestro interés es analizar las películas cuyo corazón narrativo y temático sea la ciencia y su relación con la sociedad en la que surge y a la que modifica o determina. Con ello, nos mantenemos dentro de la perspectiva de la ciencia ficción dura y tratamos de alejarnos de subgéneros contiguos como el fantástico-maravilloso, las historias de hadas, los alienígenas, etc. Si no tienen un fundamento narrativo vinculado a la proyección de un futuro centrado en la ciencia no lo consideramos de interés para este análisis. Es así como podemos, finalmente, acercarnos al corpus.

### 3. *Sleep Dealer* (2008)

«La “Ilustración”, que descubrió las libertades, también inventó las disciplinas».

Michel Foucault

Realizada con capital estadounidense y por un director nacido en dicho país (aunque hijo de mexicanos), *Sleep Dealer* es un producto transnacional y, aunque escapa a la lógica industrial de película nacional, aborda problemáticas



*Sleep Dealer* (Alex Rivera, 2008).

norte-sur y temas fronterizos, habituales en la cinematografía mexicana; temas que aborda desde una doble óptica, desde el paso del sur al norte como fuerza laboral virtual, y desde el viaje del norte al sur hecho por el piloto para encontrar a su presa.

El imaginario que se tiene de la frontera cercana con Estados Unidos está constituido por la idea de progreso y crecimiento económico aun a cambio de sacrificar el contacto con la familia, mientras que, en el viaje inverso, nos enfrentamos a una renovación espiritual o redención, forzada por la confrontación con las raíces, como diría Jablonska:

En las películas mexicanas contemporáneas no siempre se viaja hacia el norte. Hay quienes emprenden la ruta contraria, que los lleva de los estados fronterizos de los Estados Unidos hacia diversas regiones de México y, en algunos casos, aun más allá de sus fronteras. En estas ocasiones, casi siempre se trata de experiencias espirituales que afectan profundamente a los peregrinos. Se trata, la mayoría de las veces, de viajes iniciáticos. Los emprenden lo mismo los descendientes de los mexicanos (*Bajo California*); que personajes ligados afectivamente con nuestros compatriotas (*Sólo Dios sabe*); que personas que algún tiempo vivieron en la frontera o más allá de ella (*Sin dejar huella*); y que ahora buscan un cambio en su vida.

El sur representa en las películas mexicanas, definitivamente, la oportunidad de una renovación espiritual: del reencuentro con las raíces, de maduración y de enriquecimiento personal<sup>21</sup>.

La condición futurista de la película es bastante compleja pues, aunque en un sentido sigue al pie de la letra el tipo de viaje del que habla Jablonska, plantea otros niveles de interpretación, tanto de la frontera, como del viaje en sí mismo; lo que vuelve el filme una historia relevante. Los personajes sirven para la fabulación moral sobre el problema binacional de la frontera expuesto por la autora en el que, a cambio de una mejor vida económica, los migrantes sacrifican familia y raíces. O si hacen el viaje al sur, el viaje es un camino iniciático, de descubrimiento personal. Al aparecer dos personajes, cada uno a un lado de la frontera intentando resolver cuestiones del otro lado, también cumplen con una función de espejo. El encuentro se vuelve el motivo central de la narrativa.

Memo es un personaje que se preocupa por el día a día. La precariedad le impide vislumbrar las posibilidades de futuro. Viaja al norte, a Tijuana, no para cruzar, no puede; quiere conseguir trabajo de «bracero virtual». Necesita ayudar a su madre y hermano a sobrevivir, debe renunciar a su hogar para integrarse en un sistema que no tiene cabida para motivaciones personales, solo el trabajo. El cambio en su vida ya estando en la frontera, la apertura de un posible proyecto de futuro, se lo otorgan Luz y el piloto que, por remordimiento, lo ayuda.

Las motivaciones de Memo se vuelven relevantes hasta que son eco de las motivaciones del otro personaje masculino: Rudy, el piloto. Esta confrontación entre ellos no genera una disputa entre opuestos, por el contrario los hace conscientes acerca de la culpa que cada uno padece y los ayuda a unirse para enfren-

[21] Alexandra Jablonska, «Identidades en redefinición: los procesos interculturales en el cine mexicano contemporáneo» (*Estudios sobre las culturas contemporáneas*, n.º 26, 2007), p. 56. Disponible en: <<http://digitalacademico.ajusco.upn.mx:8080/upn/bitstream/123456789/183/1/IDENTIDADES%20EN%20REDEFINICION.pdf>> (06/02/2014).



*Sleep Dealer.*





*Sleep Dealer.*

[22] La espectacularización de la realidad de los programas de *reality* es un componente del panorama audiovisual postmoderno a tener en cuenta. Este entramado mediático es un síntoma claro del cansancio del proyecto moderno y se convierte en un matiz específico de la ciencia ficción contemporánea. El gran hermano como metáfora del control. Sobre el tema, cfr. Misha Kavka, *Reality TV* (Edimburgo, Edinburgh University Press, 2012) y Marwan M. Kraidy y Katherine Sender (eds.), *The Politics of Reality Television. Global Perspectives* (Nueva York, Routledge, 2011).

tar al sistema; uno necesita redimirse por causar la muerte de su padre, el otro por haber operado el *dron* que ejecutó esa misión. Este encuentro de dos viajeros con búsquedas personales asociadas a los conceptos de culpa y perdón son los que los llevarán a desarrollar acciones que los hermanan al final de la trama.

El gesto resultante de estas dos culpas puestas en marcha es pírrico, la victoria contra el sistema es un dique destruido que será levantado nuevamente. La película trabaja muy poco la idea de rebeldía, es casi una aporía, un *glitch* en el sistema. Un gesto individual contra un mecanismo opresor automatizado que se regenerará. El proyecto moderno no solo está instalado, triunfó. Los mexicanos aceptan su condición, incluso desean sus puertos para conectarse. Se someten voluntariamente a la tecnología, la ciencia los ha controlado. Esta forma de orden y dominio de la autoridad sobre los individuos se hace evidente a través de varios temas.

El primero, los avances tecnológicos que se presentan en la película, más que ayudar al crecimiento de la sociedad, son utilizados como herramientas de supervisión y control por los órganos de poder. Por ejemplo, en los programas televisivos en los que la gente vitorea a héroes que realizan misiones para destruir a los rebeldes y enemigos del sistema –representantes de la amenaza para el *statu quo* de esta sociedad evolucionada–, son en realidad una herramienta de represión, legitimada y espectacularizada como si de un *reality show*<sup>22</sup> se tratara.

El segundo elemento vinculado al control es la situación laboral de los migrantes, la cual no ha sufrido grandes cambios desde que en 1942 se instaurara el programa «Bracero». Los cambios que introduce el filme es que la gente ya no ahorra para pagar a alguien que los ayude a cruzar la frontera, ahora necesitan pagar a quien pueda instalar los conectores en sus cuerpos. La clandestinidad sigue presente, pero ha pasado de cruzar el río Bravo a la conexión virtual no autorizada. Estos trabajadores, autorizados o no por el gobierno americano, únicamente pueden realizar sus labores cuando se encuentran en los *sleep dealer*, nombre que se le da a las fábricas. Su trabajo consiste en

controlar robots mediante conexiones en sus cuerpos y simuladores, lo que reduce los riesgos laborales físicos; aunque cuando hay picos de voltaje, corren el riesgo de quedar ciegos, o de sufrir alucinaciones cuando las jornadas son demasiado largas.



*Sleep Dealer.*

El último síntoma de las formas de control es la red global, mediante la cual la gente conecta sus mentes para compartir experiencias. Pero también es un sistema para que los ciudadanos puedan ser monitoreados, tal como ocurre cuando Rudy, el piloto que destruyó la casa de Memo, comienza a comprar a Luz sus experiencias, de las que solicita que cada vez tengan más que ver con Memo y lo que hace con su vida. Esto hará que cambie su perspectiva: pasa de verlo, en un inicio como una amenaza, su opinión que se modifica al contrastar lo que él piensa de Memo con los recuerdos entregados por Luz. Es por medio de estas experiencias que Rudy va descubriendo la otra realidad, la realidad al otro lado de la frontera. Paradójicamente es por medio de una pantalla de computadora como Rudy descubre lo que la televi-

sión, para la que trabaja, trata de encubrir. Tal y como menciona Ernst Cassirer: «El hombre se ha envuelto tanto a sí mismo en formas lingüísticas, en imágenes artísticas, en símbolos míticos o en ritos religiosos que no puede ver o conocer nada excepto por la interposición de un medio artificial»<sup>23</sup>.

Finalmente, vinculado con la visión del futuro, la película visibiliza otro tema, que es una de las preocupaciones de la postmodernidad respecto a la sustentabilidad y el cuidado del ambiente. El agua se ha vuelto un lujo, los racionamientos son constantes y los precios suben para los habitantes mexicanos. La situación plantea un escenario moderno de crisis. Los recursos son el punto clave para mostrar la diferencia entre el sistema (los poderosos, los americanos) y el resto de la población (que asumimos existe, pero de los cuales solo vemos a los mexicanos).

El cierre de la película es la liberación temporal del agua de la presa. El río, donde el padre de Memo creció y forjó su identidad, se vierte sobre la tierra oaxaqueña y se mitiga por un momento la aridez impuesta por el control

[23] Ernst Cassirer citado en Neil Postman, *Amusing Ourselves to Death* (Londres, Penguin Books, 1985), p. 11 [La traducción corresponde a los autores del artículo].

militarizado que, además, sirve para la explotación espectacular a través de la televisión global.

#### 4.2033

«Cada acto de rebelión expresa una nostalgia por inocencia y una apelación por la inocencia de ser».

Albert Camus

Tras la elección presidencial de 2006, la credibilidad de la democracia mexicana y las instituciones encargadas de protegerla y fomentarla quedó en entredicho: por primera vez en la historia del país, un candidato (Felipe Calderón Hinojosa) llegaba a la presidencia con un margen de victoria menor al 1% (0,56%). La transición gubernamental estuvo enmarcada por acusaciones de fraude electoral, protestas, bloqueos permanentes en las principales arterias de la capital del país e incluso el candidato perdedor (Andrés Manuel López Obrador) se declaró a sí mismo como presidente legítimo en un acto multitudinario bajo la premisa de no dar tregua al gobierno espurio.

La influencia de estos acontecimientos es bastante clara en *2033*. Con un panorama institucional tan diezmado en el imaginario colectivo, todo estaba dado para recrear los acontecimientos en la ciencia ficción con una visión apocalíptica; sin embargo, lo que podía haber sido un film paradigmático para la ciencia ficción mexicana contemporánea, terminó convertido en un panfleto propagandístico de la derecha nacional.

Esta referencia queda clara cuando, al inicio de la película, se nos informa que, tras las polémicas elecciones federales del año 2012, las calles se llenaron de manifestaciones que el nuevo gobierno no pudo controlar –tal como ocurrió

tras la elección de 2006–, por lo que un político oportunista llamado PEC instauró un régimen militar con la ayuda del Dr. Stam. Una de las primeras acciones que tomaron fue suprimir todo culto religioso, algo a lo que la población se opuso, pero no fue capaz de evitarlo. Aunque el Partido Acción Nacional estaba en el poder al momento de la producción de la película, la identificación de PEC con el PRI es muy clara. La película cuenta, de alguna forma, el regreso del Revolucionario Institucional a la presidencia, y es representado como un gobierno despótico y en connivencia con la cúpula empresarial. Por lo tanto, el film explora la posibilidad



2033 (Francisco Laresgoiti, 2009).

de la pérdida de la presidencia para asumirse como oposición, preocupación real pues la campaña de Enrique Peña Nieto (EPN) en medios mostraba una gran simpatía de la ciudadanía hacia el denominado «nuevo PRI».

En este ejercicio ficcional lo que el PAN gana, al ceder el control de la presidencia, es la posibilidad de erigirse como el pueblo que sigue inconforme con el sistema heredado por setenta años del revolucionario en el poder y, así, plantear un cambio verdadero. Esta hipótesis permite dar continuidad al discurso de los conservadores, iniciado por Vicente Fox y continuado por Felipe Calderón. De este modo, los panistas aparecen en la cinta como los defensores de la fe, los cultos, los que buscan el momento de fracturar el plan de PEC y sus seguidores y restablecer una sociedad justa. Es la revolución mexicana del siglo XXI abanderada ahora por los conservadores, hartos de la represión y el abuso del poder.

#### 4.1. El revoltoso, el rebelde y el revolucionario

Goros, Pablo y el Padre Miguel constituyen tres facetas del mismo espíritu: la necesidad de cambio y la nostalgia por regresar a un viejo modo de vida ante un gobierno dictatorial<sup>24</sup>, tal como lo definiera Octavio Paz en su momento:

La diferencia entre el revoltoso, el rebelde y el revolucionario son muy marcadas. El primero es un espíritu insatisfecho e intrigante, que siembra la confusión; el segundo es aquel que se levanta contra la autoridad, el desobediente o indócil; el revolucionario es el que procura el cambio violento de las instituciones. (Apenas me detengo en las definiciones de nuestros diccionarios porque parecen inspiradas por la Dirección de Policía.) A pesar de estas diferencias, hay una relación íntima entre las tres palabras. La relación es jerárquica: revuelta vive en el subsuelo del idioma; rebelión es individualista; revolución es palabra intelectual y alude, más que a las gestas de un héroe rebelde, a los sacudimientos de los pueblos y a las leyes de la historia. Rebelión es voz militar; viene de bellum y evoca la imagen de la guerra civil. Las minorías son rebeldes; las mayorías, revolucionarias. Aunque el origen de revolución sea el mismo que el de revuelta (volvere: rodar, enrollar, desenrollar) y aunque ambas signifiquen «regreso», la primera es de estirpe filosófica y astronómica, vuelta de los astros y planetas a su punto de partida, movimiento de rotación en torno a un eje, ronda de las estaciones y las eras históricas. En revolución las ideas de regreso y movimiento se funden en la de orden; en revuelta esas mismas ideas denotan desorden<sup>25</sup>.

En ese orden de ideas el primero, el revoltoso, es una leyenda durante la primera mitad de la película, un guerrero casi mítico que se enfrentó al tirano PEC cuando dio el golpe de estado y cuyas odas se cuentan en secreto en la

[24] Fernando Vizcarra, «Re-presentaciones de la modernidad en el cine futurista», pp. 86-87. En este texto, el autor incluye una tabla sobre los tipos de historias futuristas; en su tipología, la revuelta contra un régimen dictatorial es uno de los argumentos constantes.

[25] Octavio Paz, *Las huellas del peregrino* (México, Fondo de Cultura Económica, 2010), pp. 3 y 4.



2033.

clandestinidad, hasta que su hijo lo rescata de la prisión en la que lo mantienen congelado y regresa para liderar la rebelión contra el gobierno del General Jamaro. Pablo, el rebelde, vive rodeado de toda clase de lujos y excesos, hasta que es obligado a cuestionar su vida y su pasado. Saber que su padre sigue con vida provoca su rebelión, es un individuo que se encuentra con la necesidad de destruir las estructuras existentes para encontrarse a sí mismo

entre los escombros. El Padre Miguel, por su parte, es quien comanda la resistencia, quien ha rescatado los libros porque sabe que los gobiernos temen al pueblo instruido, quien descubre la forma de anular los efectos de los medicamentos creados por el Dr. Stam y los distribuye entre la gente que constituye su ejército con el que planea derrocar la dictadura, aunque él termine inmolándose por la causa, convertido en un mártir que, desde sus enseñanzas, seguirá guiando a todos los que aún recuerdan la vida antes del régimen y están dispuestos a pelear y dejar su vida para lograr el regreso al orden. Tres caras de una misma causa que son distintas entre sí: el revoltoso, el rebelde y el revolucionario.

#### 4.2. La ciencia como control de masas

En 1985, Neil Postman, publicó *Divirtiéndonos hasta morir*, un libro en el que defendía la teoría de que el texto de Aldous Huxley, *Un mundo feliz*, y no el de George Orwell, *1984*, como suele creerse, era quien mejor reflejaba la sociedad contemporánea. Dos de los puntos abordados por Postman que ejemplifican dicha aseveración y que resultan aplicables al texto de 2033 son: mientras que en 1984 la gente es controlada mediante el dolor, en *Un mundo feliz* la gente es controlada mediante el placer; por otra parte, Orwell temía que los libros llegasen a ser prohibidos, mientras que Huxley advertía de que ello no sería necesario, pues no habría nadie que quisiera leerlos.

Uno de los rasgos que vuelven a 2033 una película de ciencia ficción, más allá de estar ubicada en una época futura, es el dominio que, a través de la ciencia se ejerce sobre la población. Dentro de estos componentes, el elemento científico de mayor importancia en la película no es una de las máquinas o aparatos utilizados por la gente, es el *Tecpanol* creado por el Dr. Stam y que es el principal componente de *Pactia*, una especie de suplemento alimenticio que la gente consume, como si de una coca cola se tratara; su principal utilidad no es alimentar a la población sino mantenerla pasiva mediante dicha sustancia, que adormece sus mentes.





Por otra parte está el desapego por los libros y la cultura. En ningún momento de la película se habla de un solo artista contemporáneo, ya sea músico, cineasta o escritor. En el mundo de *2033* el arte y la cultura no existen y no lo hacen porque a nadie le preocupa que existan; si bien, en un momento dado, el Padre Miguel le muestra su enorme biblioteca a Pablo, poco o nada se detienen en tratar el tema (la biblioteca es destruida al final por Goros en su huida, sin detenerse siquiera un momento a meditarlo y sin hacer el menor intento por rescatar ninguno de los libros).

#### 4.3. La revuelta de las realidades suprimidas

La visión apocalíptica de *2033* no es una visión total, no es el mundo el que está por desaparecer, ni es el género humano quien está en riesgo de hacerlo; es una forma de organización social la que intenta destruir a la otra, es el régimen dictatorial del General Jamaro el que intenta destruir todo rastro de lo que era la sociedad hasta el año 2013; por otra parte Goros, Pablo y el Padre Miguel intentan destruir al régimen y el modelo social que han creado para restaurar el anterior.

El tema que aborda *2033* no es novedoso, se trata de una cuestión tan vieja como la civilización humana. Cualquier modo de gobierno y organización, sea impuesto por la fuerza o por la razón, tiene un cierto tiempo de vigencia, que depende en gran medida de su funcionalidad; sin embargo, cuando en el panorama inmediato no se vislumbra la opción de una forma de gobierno u organización más evolucionada y funcional, lo que surge es la revuelta por regresar a la forma suprimida. Citamos de nuevo a Octavio Paz:

La revolución proletaria, la selección de las especies y la subversión de los valores son operaciones de orden crítico: niegan a esto para afirmar aquello. La diferencia con la antigüedad es impresionante: la analogía funda por la unión o correspondencia de los contrarios; la crítica por la eliminación de uno de los términos. Pero aquello que

eliminamos por la violencia de la razón o del poder, reaparece fatalmente y asume la forma de la crítica. La época que ahora comienza es la de la revuelta de las realidades suprimidas<sup>26</sup>.

Así pues, lo que observamos en 2033, aunque de forma inconclusa, es la revuelta de las realidades suprimidas, el intento de un grupo de revoltosos y rebeldes por regresar al modo de vida que les fue arrebatado. La revolución no se completa, el autoexilio de Pablo y su padre queda como un final abierto, como si el movimiento se reagrupara fuera de la ciudad, fuera del control totalitario, para fortalecerse y volver a cumplir su sueño de libertad. En términos de industria filmica, este cierre narrativo pareciera sugerir la posibilidad o el deseo, hasta ahora no realizado, de rodar una segunda parte. Lo desafortunado, sea por decisión u omisión, es que al permanecer la obra abierta deja a la revolución en suspenso. No pasó de ser un gesto de rebeldía lo que, a la larga, debilita su propio proyecto político.

La película es un síntoma de la incertidumbre política ante la transición de la vuelta del PRI a la presidencia. La representación estereotípica del proceso es bajo la forma del retorno de una dictadura plagada de corrupción y abusos, que sirve de expiación narrativa de todos los proyectos inconclusos que los conservadores temían perder si no podían refrendarse en las urnas para un tercer periodo. Las manifestaciones del principio que se salen de control y la imposibilidad de los rebeldes de triunfar al final de la historia son un reflejo de la crisis de poder del partido conservador. La fabulación moral e ideológica está completa, es una película sobre el caos y la decadencia, sobre una transición necesaria que queda inconclusa.

## 5. HIM. Más allá de la luz

«A pesar de su diferencia, los proyectos modernos están todos sentados como premisas sobre una visión finalista de la historia universal, y en este sentido el Cristianismo (como relato de la redención final de la humanidad del pecado original adámico) es constitutivamente moderno».

Matei Calinescu

«HIM» es el acrónimo de «Human Intelligence Matrix», nombre que denota, por un lado, el uso de la capacidad mental de los seres humanos como fundamento narrativo, pero también como fuente del misterio a resolver. Además, por si fuera poco, la película hace referencia a un concepto, «The Matrix», que sirve de metáfora central a la historia y que recuerda a uno de los mundos ficcionales más significativos del género en la época contemporánea. Desde ahí, hay una evocación que parte del plano lingüístico, al citar uno de los grandes títulos de la ciencia ficción. El mesianismo será la constante temática y, probablemente, lo único que comparten estas dos historias.

[26] Octavio Paz, *Teatro de siglos/Transparencias* (Madrid, Fundamentos, 1998) citado en Fernando Vizcarra, «Representaciones de la modernidad en el cine futurista», p. 80.

La película que analizamos representa un giro muy interesante si la abordamos desde la perspectiva de los discursos universalistas de la modernidad. Completa un ciclo interpretativo sobre la crisis o cansancio del proyecto moderno. La fe, la religión, la emoción, la pasión entran al relevo para salvar al mundo donde la ciencia no había podido. Lo radicalmente nuevo es que fe y ciencia se unen para lograrlo. Es por eso que, a pesar de que la película es más bien un compendio de teorías esotéricas, decidimos incluirla en el análisis.

El personaje principal, Nathan, es un científico. A diferencia del estereotipo genérico del hombre de ciencia loco o sediento de poder, en esta película el protagonista es un hombre bondadoso, entregado a su trabajo y con afán de ayudar. Pero encerrado en su forma de pensar es incapaz de hacerlo, no es hasta que conoce a Jacques (personaje inspirado en Rene Mey, un «sanador» real) que su vida y perspectiva cambian. Ciencia y religión se encuentran encarnados en los dos personajes principales; sin embargo este acercamiento se llevará a cabo por medio de las figuras femeninas que rodean a Nathan.

De igual forma, uno de los aspectos predominantes en la religión católica, culto predominante en México, es la importancia de la mujer en su relación con el mesías, madre (María), amiga (Magdalena) o seguidora (hermanas de Lázaro), figuras que de alguna u otra manera se encuentran representadas en *HIM. Más allá de la luz*. Aunque lo interesante en el filme es que dichas figuras tienen una función bastante clara que no se deriva de su contacto con la figura mesiánica, es decir Jacques, sino que se encuentran alrededor del discípulo, Nathan, quien en un momento dado es presentado incluso como un ángel que será enviado por esta figura para proseguir con su obra y enseñanza, como lo demuestran las sombras de alas que se posan en la espalda de Nathan cuando presenta a su madre con Jacques. La figura materna es importante ya que es por el padecimiento de su madre, al que la ciencia no ha encontrado ningún remedio, que Nathan se acerca a Jacques, de quien ha escuchado que es capaz de obrar milagros casi con su sola presencia.

Por otra parte, Maya, la amiga de la infancia de Nathan de la que él siempre ha estado enamorado, viene a cumplir el rol de amiga que después se convertirá en compañera de vida; rol que, es más que evidente, no puede cumplir al lado de una figura mesiánica como Jacques. El mesías no puede ser sujeto de la corrupción de la carne, por lo que dicho rol se deriva en su discípulo y heredero doctrinal; Maya necesita ser sanada, tanto de sus padecimientos físicos tras un accidente automovilístico, como de sus padecimientos emocionales pues no ha sido capaz de superar la muerte de su hermano, que ocurrió mientras jugaban cuando eran pequeños. Es necesario que ella sea sanada y recupere la fe, de otra forma no podría cumplir con su rol como compañera en la misión de Nathan.

María, la asistente de Nathan, cumple con el rol de testigo de los milagros que obra Jacques: observa cómo este es capaz de aguantar la respiración bajo el agua y disminuir sus signos vitales hasta límites que ningún otro humano podría lograr. Es necesario que sea precisamente la asistente de Nathan quien contemple los milagros, una mente científica ajena al trato con el mesías y que no está bajo



*HIM. Más allá de la luz*  
(Frank Darier Baziere, 2010).

su influencia, para que se pueda dar este quebrantamiento del pensamiento científico que permite la premisa de que fe y ciencia pueden evolucionar de la mano.

Es el límite de la experiencia humana abordado en clave doble: científica y espiritual. Ante la imposibilidad de la ciencia por explicar el mundo, la fe y la emoción toman el relevo. Esta crisis del discurso progresista ve emerger otro discurso

universalista, como lo son la religión y la fe, para sostener la promesa moderna de un mundo mejor. Donde los experimentos de Nathan no llegan, el poder de Jacques lo lleva. El discurso del sanador mezcla constantemente conceptos científicos (genética, neuronas, materia, célula), con nociones esotéricas y espirituales (el amor, células emocionales, control del cuerpo y la materia con la mente).

Esta mezcla de los imaginarios científicos y esotéricos distingue al film de los otros dos casos que analizamos. Nos parece singular esta condición pero muy consistente con las tradiciones y credos de la sociedad mexicana. Es una mezcla discursiva próxima a la derecha conservadora que adoptó discursos tecnócratas cuando llegó al poder.

Por otra parte, existe una cuestión de sincretismo religioso y es a su vez una inconsistencia narrativa. Hay una escena en la que Jacques se va a meditar a un parque y, por medio de esta meditación –lo que realmente poco tiene que ver con el culto judeo-cristiano, que es más proclive a la oración y se acerca más a tradiciones budistas; incluso Jaques ha cambiado su vestimenta por una capucha que le da una imagen cercana a un monje–, logra transportarse a una playa en la que evita la violación de una joven mujer. Esta escena es un acercamiento entre cultos que se vuelve incongruente con el resto del texto fílmico y la psicología del personaje mostrada hasta ese momento,



HIM. *Más allá de la luz.*

máxime cuando esta conducta, atípica en Jacques, no tiene explicación ni finalidad en el resto de la película, pues este ser de amor y enseñanzas emocionales evita el ataque contra la chica por medio de la violencia en un despliegue de artes marciales. Estas acciones son en cierta medida una mezcla de géneros cinematográficos, característica propia del cine postmoderno.

Lo que también es relevante es que, de las tres películas que revisamos, es la única ubicada en el presente. No es un



HIM. *Más allá de la luz.*

mundo en el futuro, es la transformación del presente a través de la ciencia/espíritu humano para lograr la utopía. La clave central de la reflexión que podemos extraer de esta película es que es a través de la explotación de una parte de la mente no vinculada al conocimiento que el humano puede alcanzar su máximo potencial, incluso para sanar enfermedades terminales. Eso, sin duda, suena más a un discurso de la naturaleza romántica que de la ciencia positivista. Aunque sin la ironía característica, tanto del periodo romántico como del postmoderno. Es un discurso directo, positivo, optimista, conciliador, reconstituyente de la fe en la ciencia, pero solo a través de su unión con la emotividad. La modernidad suturada.

## 6. Conclusiones

En el caso del periodo analizado, pareciera que los cambios políticos del país tuvieron alguna repercusión sobre el género de ciencia ficción. La salida del PRI, conocida como *la dictadura perfecta*, trajo relatos de duda sobre el futuro, sobre la evolución de la sociedad civil, sobre la posición geopolítica de México. Las historias sobre un sistema de control totalitario, poco usuales en la filmografía de nuestro país, cobran relevancia. *Sleep Dealer* y *2033* plantean estas historias de rebelión contra el sistema en un mundo ya globalizado. Síntomas de la incertidumbre sociopolítica ante los avances discretos, casi balbuceantes de la democracia mexicana. La tecnología sirve para plantear futuros distópicos, inciertos, autoritarios, cuando se han vivido en el país setenta años de un mismo partido político en el poder. Ese hueco debe ser llenado material o simbólicamente. La imaginación proyecta escenarios, propone vías falsas, caminos posibles, universos probables.

Otro de los componentes consistentes que puede servir para seguir cuestionando esta evolución política y social del 2000, como señala Jablonska, es la relación interamericana norte-sur. Y sucede en ambos sentidos. El vínculo con Estados Unidos aparece como elemento relevante. La frontera mexicana es uno de los puntos de migración más importantes del mundo por lo que resulta clara su aparición dentro de los temas.

El otro gran tema presente es el de la religión o la fe, que aparece en *2033* y en *HIM. Más allá de la luz*. En el primer caso sirve como espacio de resistencia contra la incultura, el régimen totalitario y el control a través del uso de drogas. En el segundo ejemplo, es más una traza mesiánica de la necesidad de descubrir el espíritu humano. En ambas películas, es el elemento positivo, transformador de la situación límite. Es lo que permite recuperar la libertad y el control sobre la propia voluntad a los personajes de estos mundos narrativos. Esta perspectiva puede ser interpretada como un reflejo de la importancia de las creencias en el imaginario mexicano.

El proceso de crisis de la modernidad planteado en el análisis de estas tres películas se resuelve de manera conciliadora; hay un retorno a las raíces por



parte del piloto en *Sleep Dealer*, en 2033 padre e hijo se reencuentran y sobreviven para pelear otra vez contra el sistema y en *HIM. Más allá de la luz* se descubre el genoma emocional que permite pensar en un futuro promisorio libre de enfermedades si los humanos renuncian a solo explicar la medicina a través de la ciencia. Esto plantea a las historias como continuidad moderna, más que como fractura postmoderna; el proyecto nacional y de creencia en el progreso queda subsanado en estas películas. Hay salida para los personajes. No son visiones pesimistas, apocalípticas o caóticas, a pesar del control espectacularizado de la sociedad a través de la tecnología, o el poco acceso a recursos naturales (el agua) o culturales (los libros).

La integración de ciencia y fe en *HIM. Más allá de la luz* es moderna al ingresar un elemento mesiánico para reconstituir el discurso universalista. Es postmoderna, en tanto que sincrético e híbrido. Muestra lo *indecible* explicado por Imbert sobre el cine de esta época y, sin embargo, es pre-moderna al establecer una unión de pensamiento científico y naturaleza humana más propia de la época romántica.

Pareciera que la ironía postmoderna propia de la crisis de la modernidad no ha llegado a la filmografía mexicana de ciencia ficción, al menos en la década que analizamos. Veremos qué depara el regreso del PRI al poder para la creación de estos mundos posibles, de estas huellas del imaginario social buscando interpretar la realidad en clave futurista.

## BIBLIOGRAFÍA

- BAKIR, Vian, *Sousveillance, Media and Strategic Political Communication. Iraq, USA, UK* (Londres, Continuum 2010).
- CALINESCU, Matei, *Cinco caras de la modernidad* (Madrid, Alianza/Tecnos, 2003).
- CASSIRER, Ernst, *El mito del estado* (México, Fondo de Cultura Económica, 2004).
- CHILLÓN, Albert, «La urdimbre mitopoética de la cultura mediática» (*Anàlisi*, n.º 24, 2000). Disponible en: <<http://ddd.uab.cat/pub/analisi/02112175n24p121.pdf>> (06/02/2014).
- IMBERT, Gérard, *Cine e imaginarios sociales* (Madrid, Cátedra, 2010).
- ISLAS RODRÍGUEZ, Alfonso Enrique, «El cine mexicano de ciencia ficción: una mirada desde la ciencia» (*El ojo que piensa*, n.º 5, 2012). Disponible en: <<http://www.elojo-quepiensa.net/05/index.php/template/el-cine-mexicano-de-ciencia-ficcion-una-mirada-desde-la-ciencia-alfonso-enrique-islas-rodriguez>> (06/02/2014).
- JABLONSKA, Alexandra, «Identidades en redefinición: los procesos interculturales en el cine mexicano contemporáneo» (*Estudios sobre las culturas contemporáneas*, n.º 26, 2007). Disponible en: <<http://digitalacademico.ajusco.upn.mx:8080/upn/bitstream/123456789/183/1/IDENTIDADES%20EN%20REDEFINICION.pdf>> (06/02/2014).
- KAVKA, Misha, *Reality TV* (Edimburgo, Edinburgh University Press, 2012).
- KRAIDY, Marwan M. y Sender, Katherine (eds.), *The Politics of Reality Television. Global Perspectives* (Nueva York, Routledge, 2011).

- NOVELL MONROY, Noemí, *Literatura y cine de ciencia ficción. Perspectivas teóricas* (tesis doctoral no publicada, UNAM). Disponible en: <[http://ru.ffyl.unam.mx:8080/jspui/bitstream/10391/487/1/tesis\\_lit\\_cine\\_ciencia\\_ficcion.pdf](http://ru.ffyl.unam.mx:8080/jspui/bitstream/10391/487/1/tesis_lit_cine_ciencia_ficcion.pdf)> (06/02/2014).
- PAZ, Octavio, *Las huellas del peregrino* (México, Fondo de Cultura Económica, 2010).
- POSTMAN, Neil, *Amusing Ourselves to Death* (Londres, Penguin Books, 1985).
- SAFRANSKI, Rudiger, *Romanticismo. Una odisea del espíritu alemán* (México, Tusquets Editores, 2009).
- SUVIN, Darko, *Metamorfosis de la ciencia ficción* (México, Fondo de Cultura Económica, 1984).
- VIZCARRA, Fernando, «Representaciones de la modernidad en el cine futurista» (*Comunicación y sociedad*, n.º 17, 2012). Disponible en: <[http://www.comunicacionysociedad.cucsh.udg.mx/sites/default/files/3\\_o.pdf](http://www.comunicacionysociedad.cucsh.udg.mx/sites/default/files/3_o.pdf)> (06/02/2014).
- VV. AA., *El futuro más acá. Cine mexicano de ciencia ficción* (México, Conaculta / Filмотeca UNAM / Difusión Cultural UNAM / Sala Siqueiros / Landucci, 2006).
- VV. AA. *Ciencia Ficción Mexicana*: <<http://cfm.mx/?sec=pel%C3%ADculas>> (06/02/2014).
- YOUNGBLOOD, Eugene, *Expanded Cinema* (Buenos Aires, Eduntref, 2012).
- ZAVALA, Lauro, *La ficción posmoderna como espacio fronterizo. Teoría y análisis de la narrativa en literatura y en cine hispanoamericanos* (tesis doctoral no publicada). Disponible en: <[http://www.laurozavala.info/attachments/Tesis\\_Colmex.pdf](http://www.laurozavala.info/attachments/Tesis_Colmex.pdf)> (06/02/2014).